BLACK TIGER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette deck then follow on screen prompts.

CBM 64/128 Disk
Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN**, then follow on screen prompts.

SPECTRUM 48K Cassette
Type **LOAD ""** and press **ENTER**, then press **PLAY** on the cassette deck.

SPECTRUM +2 Cassette
Press **ENTER** on the **LOADER** option. Press **PLAY** on the cassette deck then follow on screen prompts.

SPECTRUM +3 Disk
Turn on computer, insert disk and press **ENTER** on the **LOADER** option and the game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together then press **PLAY** on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Disk
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**, the game will then load and run automatically.

ATARI ST
Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

CBM AMIGA
Switch on the computer and insert the game disk, the game will then load and run automatically.

SCENARIO

Long ago, three evil dragons descended from the skies and brought a nightmare of darkness and destruction to a once peaceful kingdom. From this suffering, emerged a powerful and brave warrior who fought against the demonic Dragons and Demons to restore law and order in his homeland. He was known only as the Black Tiger. You take on the role of Black Tiger and enter a sinister fantasy world of endless and absorbing action.

GAMEPLAY

The game consists of stages in which you destroy various fantasy oriented opponents, collect zenny coins, open treasure chests (with keys) and break open containers that hold either treasure or villains. There are a number of Old Men frozen along the way who may reward you if you free them. Some give clues to the game, others give you more play time, money or vitality potions – while some allow you to buy weapons, armour, keys and potions from them. After you save an Old Man, he will disappear. Saving zenny coins allows you to purchase various items as you progress. If you buy one of the four weapons available, a weapon power number appears next to the appropriate icon at the foot of the screen. You automatically throw several knives each time you use your weapon.

Each stage ends with a major villain. You may encounter any of the following:

Block Head, Blue Dragons, Spear Throwing Demons, Blue Samurai Dragons, Red Dragons, Gold Samurai Dragons or Black Dragons.

Opening a treasure chest can reveal one of the following:

An hourglass (gives more time), a lantern or gold. Take care, some contain fire columns that can damage you.

Bonuses are gained by collecting various characters, these include Capcom cows, elves, barrels and stars.

Here is a list of minor villains you will encounter:

Block Heads – rectangular chunks of stone that bounces around and tries to squash you.

Skeletons – appear out of the ground and throw their heads at you. Can't be killed until fully animated.

Blue Goblin – tries to chop you with his battle axe.

Spinning Skull – can't be killed.

Fire Mummies – spit fire.

Audrey II – man-eating plant.

Audrey III – poisonous variety of Audrey II. If you are poisoned by an Audrey III plant, you will not throw the knives. The potions from the Old Man will cure poison.

Fire Demon – doesn't move. Just throws fireballs at you. It can't throw fireballs as long as you keep hitting it.

Grim Reeper Hags – come in two varieties. One generates red fire columns and one generates blue frost columns. The blue frost columns reverse the right and left on your joystick. Both go ethereal when attacked.

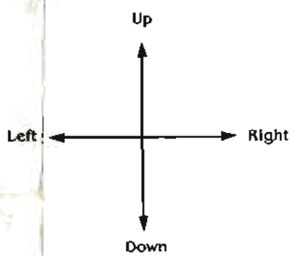
Spear Throwing Demon – starts out as a sphere. Uncurls and flies around throwing spears.

Birds – lethal to you if touched.

Rocks – fall from various places when triggered by player bounce a couple of times, then disintegrate.

Vile Vials – little blue blobs that bob around and try to touch you.

Joystick Controls



FIRE BUTTON – Fire

If you push up first and then right/left between ¼ and ½ second later, you will jump straight up and then move to the right or left at the top of his arc.

Keyboard Controls

CBM 64/128
Pause on – **RUN/STOP**
Pause off – **FIRE** button

SPECTRUM
K – Keyboard and Redefine keys.
J – Kempston Joystick.
S – Sinclair Joystick.

AMSTRAD
K – Keyboard and Redefine keys.
J – Joystick.
H – Pause on.
G – Pause off.

This game has been manufactured under license from CAPCOM CO. LTD., Japan. Black Tiger™ and Capcom™ or Capcom® are trademarks of CAPCOM CO., LTD.

Manufactured and distributed under license by U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3388.

BLACK TIGER™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone et suivez les instructions sur l'écran.

CBM 64/128 Disquette
Tapez **LOAD "*",8,1** et appuyez sur la touche **RETURN**, suivez alors les instructions sur l'écran.

SPECTRUM 48K Cassette
Tapez **LOAD ""** et appuyez sur la touche **ENTER**, appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

SPECTRUM +2 Cassette
Appuyez sur la touche **ENTER** de l'option **LOADER**. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone et suivez les instructions sur l'écran.

SPECTRUM +3 Disquette
Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et appuyez sur la touche **ENTER** de l'option **LOADER**. Le jeu se chargera et se deroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC Cassette
Appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER** minuscule simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

AMSTRAD CPC Disquette
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST Disquette
Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM AMIGA Disquette
Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SCENARIO

Il y a longtemps 3 dragons démoniaques descendirent de l'enfer et apportèrent destruction et tourments à un royaume paisible. Après de longues souffrances, un guerrier courageux, Black Tiger, décida de s'élever contre ces démons pour rétablir la paix. Vous êtes Black Tiger et vous allez découvrir ce monde sinistre où l'action sera passionnante et fantastique.

LE JEU

Le jeu comprend plusieurs niveaux au cours desquels, il faut détruire des nombreux adversaires, accumuler les zennies (monnaie locale), et ouvrir des malles où l'on trouve des trésors ou des ennemis. Les sages du royaume ont été pétrifiés et il faudra que vous les libériez. En échange, ils vous récompenseront en vous offrant des astuces, du temps supplémentaire ou des potions magiques. D'autres vous proposeront d'acheter des armes, des boucliers, des clés ... c'est pour faire ces achats qu'il vous faut économiser les zennies. 4 armes sont à votre disposition: lorsque vous achetez une, un indice de ce pouvoir apparait à côte de l'icône en bas de l'écran. Chaque fois que vous vous servez de votre arme, vous jetez 4 poignards.

Chaque niveau se termine par la confrontation d'un monstre abominable.

Vous rencontrerez: La Tête de Pierre, Un Démon-Lancier, Un Dragon-Samouraï Bleu, Un Dragon Rouge, Un Dragon-Samouraï Doré et Un Dragon Noir.

Les coffres peuvent renfermer: un sablier (plus de temps), une lanterne, de l'or ... mais attention, ils peuvent aussi contenir des colonnes de feu dangereuses.

Vous pouvez aussi ramasser des personnages: des vaches Capcom, des elfes, des tonneaux, des étoiles. Ces personnages vous donnent des points supplémentaires.

Vous rencontrerez aussi des monstres moins terrifiants:

Des blocs de pierre – qui peuvent vous écraser.

Des squelettes – qui sortent de terre, pour vous jeter leur crânes. Vous ne pouvez les tuer que lorsqu'ils sont sortis de terre.

Le Lutin Bleu – qui essaie de vous trancher la tête avec sa hache.

Les crânes tournants – qui sont immortels.

Les mommies – qui crachent du feu.

Audrey II – plante carnivore.

Audrey III – variété vénéneuse d'Audrey II. Si vous êtes empoisonné par une plante Audrey III, vous ne pouvez lancer les poignards, et les potions vendues par les sages peuvent vous pétrifier.

Démon cracheur de boules de feu – Quand vous les frappez ils ne peuvent plus jeter de feu.

Moissonneur – 2 variétés: l'un jette des colonnes de feu rouges, l'autre jette des colonnes de feu bleues et glacées. Les colonnes de feu bleues inversent les commandes droite/gauche du joystick.

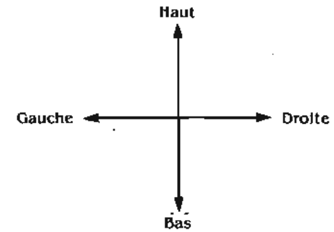
Démon-Lancier – Une sphère s'ouvre pour voler et pour jeter des lances.

Oiseaux – Mortels si vous les touchez.

Cailloux – Ils tombent, rebondissent et se fracassent.

Fioles – Gouttes bleues qui tombent et vous éclaboussent.

Les Manettes



BOUTON FEU – Feu

Si vous appuyez vers le haut et puis droite/gauche, ¼-½ seconde plus tard Black Tiger saute vers le droite/gauche.

Commandes de Clavier

CBM 64/128
Pause – **RUN/STOP**
Pause coupé – Bouton **FEU**

SPECTRUM
K – Clavier définissable par l'utilisateur.
J – Joystick Kempston.
S – Joystick Sinclair.

AMSTRAD
K – Clavier définissable par l'utilisateur.
J – Joystick.
H – Pause.
G – Fin de pause.

 Ce jeu est fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD. JAPAN. Black Tiger™ et Capcom™ ou Capcom® sont des marques déposées de Capcom Co., Ltd.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Téléphone: 021 625 3388.

BLACK TIGER™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette
Gleichzeitig die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten drücken. **PLAY** auf dem Recorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM 64/128 Diskette
LOAD "*",8,1 eintippen und **RETURN** drücken, dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SPECTRUM 48K Kassette
LOAD "" eintippen und **ENTER** drücken, dann **PLAY** auf dem Recorder.

SPECTRUM +2 Kassette
Bei den **LOADER**-Optionen auf **ENTER** drücken. **PLAY** auf dem Recorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SPECTRUM +3 Diskette
Den Computer anschalten, Diskette eingeben und bei den **LOADER**-Optionen auf **ENTER** drücken. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

AMSTRAD CPC Kassette
CTRL und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken und dann **PLAY** auf dem Recorder.

AMSTRAD CPC Diskette
RUN"DISK eintippen und auf **ENTER** drücken. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

ATARI ST
Den Computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

CBM AMIGA
Den Computer anschalten und die Spieldiskette eingeben. Das Spiel lädt sich und läuft dann automatisch.

SZENARIO

In der fernen Vergangenheit kamen einst drei böse Drachen herunter auf die Erde und überfielen ein friedliches Königreich. Sie brachten einen Alptraum an Finsternis und Zerstörung mit sich. Aus diesem großen Elend entstand ein mächtiger und furchtloser Kämpfer, der sich den bösen Drachen und Dämonen stellte, um Ruhe und Ordnung in seinem Land wiederherzustellen. Er hieß Black Tiger. Sie übernehmen die Rolle von Black Tiger und befinden sich in einer gefährlichen Fantasiewelt, wo Sie sich in eine Vielfalt fesselnder Action stürzen.

DAS SPIEL

Das Spiel besteht aus Ebenen, wo Sie verschiedene magische Gegner zerstoren, 'Zenny'-Münzen sammeln, mit Schlüsseln Schatzkästen öffnen und Behälter aufbrechen, worin sich entweder Schätze oder Bösewichte befinden. Unterwegs begegnen Sie gelegentlich erstarrten alten Männern, die Sie vielleicht belohnen, wenn Sie sie befreien. Einige geben Ratschläge über das Spiel, andere verlängern die Spielzeit, geben Ihnen Geld oder einen Erholungstrunk. Bei einigen können Sie auch Waffen, Rüstung, Schlüssel und Tränke kaufen. Nachdem Sie einen alten Mann gerettet haben, verschwindet er. Mit den gesammelten 'Zenny'-Münzen können Sie unterwegs Verschiedenes kaufen. Sollten Sie eine der vier Waffen kaufen, so erscheint neben dem entsprechenden Icon unten auf dem Bildschirm eine Waffenstärke-Anzeige. Beim Benutzen der Waffe werden jedes mal mehrere Messer abgeworfen.

Jede Ebene endet mit einem wichtigen Übeltäter. Das kann einer der folgenden sein:

Blockkopf, Blauer Drache, Speerwerfender Drache, Blauer 'Samurai'-Drache, Roter Drache, Goldener 'Samurai'-Drache oder Schwarzer Drache.

Eine geöffneter Schatzkasten ergibt eins der folgenden: Sanduhr (verleiht mehr Zeit), Laterne oder Gold. Die Kästen aber mit Vorsicht behandeln, denn einige von ihnen enthalten Feuersäulen, die Sie beschädigen können.

Sie erhalten einen Bonus, wenn Sie verschiedene Charaktere einsammeln. Unter diesen befinden sich Capcom-Kühe, Elfen, Fässer und Sterne.

Hier ist eine Liste der nicht so wichtigen Übeltäter, denen Sie begegnen werden:

Blockköpfe – viereckige Pflastersteine, die herumspringen und Sie zu zerquetschen versuchen.

Skelette – erscheinen aus dem Boden und werfen ihre Köpfe auf Sie zu. Man kann sie nur töten, wenn sie in voller Bewegung sind.

Blauer Goblin – er versucht, Sie mit seiner Axt zu zerschneiden.

Drehende Totenköpfe – man kann sie nicht töten.

Feuermumien – sie speien Feuer.

Audrey II – menschenfressende Pflanze.

Audrey III – giftige Variante der Audrey II. Sollten Sie von einer Audrey III vergiftet werden, so können Sie keine Messer abwerfen. Die von den alten Männern angebotenen Tränke werden das Gift wider beseitigen.

Feuerdämon – er bewegt sich nicht, wirft aber Feuerbälle auf Sie zu. Solange Sie ihn treffen, kann er seine Feuerbälle nicht abwerfen.

Die Weiber des Todes – sie erscheinen in zwei Varianten. Eine erzeugt rote Feuersäulen, und die andere blaue Eissäulen. Die blauen Säulen invertieren die linke und rechte Joystickfunktion. Beide verwandeln sich in Gespenster, wenn sie angegriffen werden.

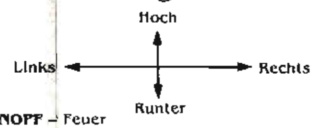
Speerwerfende Dämonen – diese sind ursprünglich Kugeln, die sich dann entfalten und herumfliegen, wobei sie Speere abwerfen.

Vögel – tödlich, wenn man sie berührt.

Steine – fallen an verschiedenen Stellen herunter, wenn diese vom Spieler aktiviert werden. Die Steine springen ein paar mal, wonach sie zerfallen.

Üble Pillen – kleine blaue Flecken, die sich um Sie herum bewegen und versuchen, Sie zu berühren.

Joystick-Steuerung



FEUERKNOPF – Feuer

Sollten Sie den Joystickhebel zuerst hochschieben und dann nach rechts/links, so werden Sie ungefähr eine halbe Sekunde später nach oben springen und sich dann nach rechts/links bewegen.

Tastatur-Steuerung

SPECTRUM
K – Tastatur und Tasten neu belegen.
J – Kempston-Joystick.
S – Sinclair-Joystick.

CBM 64/128
Pause an – **RUN/STOP**
Pause aus – **FEUERKNOPF**

AMSTRAD
K – Tastatur und Tasten neu belegen.
J – Joystick.
H – Pause an.
G – Pause aus.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von CAPCOM CO. LTD., Japan. Black Tiger™ und Capcom™ oder Capcom® sind Warenzeichen von CAPCOM CO. LTD.

Hergestellt und vertrieben, in Lizenz, von U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: (00 44) 21 625 3388.

BLACK TIGER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premi **PLAY** sul registratore e segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 Disco
Batti **LOAD "*",8,1** e premi **RETURN**, quindi segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48K Cassetta
Batti **LOAD ""**,8,1 e premi **INVIO**, quindi premi **PLAY** sul registratore.

SPECTRUM +2 Cassetta
Premi **INVIO** sull'opzione **LOADER** (CARICATORE). Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM +3 Disco
Accendi il computer, inserisci il dischetto e premi **INVIO** sull'opzione **LOADER** (CARICATORE) e il gioco si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CPC Cassetta
Premi contemporaneamente i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo, poi premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC Disco
Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

ATARI ST
Accendi il computer e inserisci il dischetto. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM AMIGA
Accendi il computer e inserisci il dischetto. I gioco si carica e gira automaticamente.

SCENARIO

Tanto tempo fa, tre draghi malefici scesero dal cielo seminando, come in un incubo, oscurità e distruzione in un reame fino ad allora pacifico. Da questa sofferenza era emerso un forte e coraggioso guerriero, conosciuto solo con il nome di Tigre Nera (Black Tiger), che aveva affrontato i diabolici Draghi e i Demoni per riportare la legge e l'ordine nella sua terra. Tu, adesso, assumi il ruolo della Tigre Nera, entrando in un sinistro mondo fantastico fatto di azioni intense e senza fine.

IL GIOCO

Il gioco si articola su varie fasi, nelle quali tu devi distruggere avversari fantastici, raccogliere strane monete, aprire scrigni (con le chiavi) e rompere contenitori in cui possono trovarsi tesori o nemici. Lungo la strada ci sono diversi Vecchi ibernati che possono aiutarti se li liberi. Alcuni ti dànno degli indizi sul gioco, altri ti allungano il tempo di gioco, o ti procurano denaro o pozioni vitali, – mentre altri ti permettono di acquistare da loro armi, corazze, chiavi e pozioni. Quando salvi un Vecchio, questo scompare. Mettendo da parte le monete, sei in grado di acquistare oggetti vari lungo il cammino. Se compri una delle armi disponibili, nell'icona appropriata in basso sullo schermo appare il numero di potenza dell'arma. Ogni volta che usi l'arma, tiri automaticamente diversi pugnali.

Ogni fase termina con un grosso malvagio. Ti può capitare di incontrare uno qualsiasi dei seguenti:

Testa Quadra, Draghi Azzurri, Demoni Tira Lance, Draghi Samurai Azzurri, Draghi Rossi, Draghi Samurai Dorati, oppure Draghi Neri.

Aprendo uno scrigno, puoi trovare uno dei seguenti:

Una clessidra (ti dà altro tempo), una lanterna, oppure oro. Stai attento, alcuni contengono colonne di fuoco che possono causarti danni.

I premi si ottengono raccogliendo varie figure, tra le quali vacche Capcom, elfi, barili e stelle.

Ed ecco una lista di malvagi minori che incontrerai:

Teste Quadre – blocchi di pietra rettangolari che rimbalzano in giro cercando di schiacciarti.

Scheletri – emergono dal terreno e ti tirano i teschi. Non li puoi uccidere fino a che non sono completamente animati.

Folletto Azzurro – questo cerca di farti a pezzi con la sua ascia da guerra.

Teschi Ruotanti – non puoi ucciderli.

Mummie di Fuoco – sputano fuoco.

Audrey II – planta carnivora.

Audrey III – una varietà velenosa di Audrey II. Se vieni avvelenato da una pianta Audrey III, non tiri più i pugnali. Il veleno può essere curato con le pozioni dei Vecchi.

Demone del Fuoco – questo non si muove, ma ti tira sfere di fuoco. Glielo puoi impedire solo continuando a colpirlo.

La Morte – questa è di due tipi. Una genera colonne di fuoco rosse, e l'altra genera colonne di ghiaccio azzurre. Queste ultime provocano l'inversione della destra e sinistra sul joystick. Quando vengono attaccate, entrambe diventano eteree.

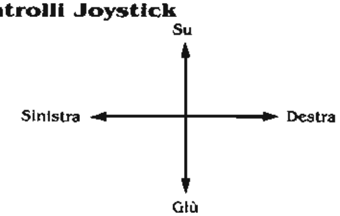
Demoni Tira Lancia – all'inizio sono delle sfere, poi si distendono e volano tirando lance.

Uccelli – se ti toccano, sono mortali.

Rocce – cadono da posti diversi quando sono mosse da un giocatore, poi fanno un paio di rimbalzi e si disintegrano.

Fiale Ignobili – piccoli grumi azzurri sobbalzanti che cercano di toccarti.

Controlli Joystick



BOTTONE DI FUOCO – Spara

Se spingi prima in su, poi a destra/sinistra una frazione di secondo dopo, salti in alto e poi ti muovi a destra o a sinistra sull'apice dell'arco.

Controlli Tastiera

CBM 64/128
Pausa attiva – **RUN/STOP**
Pausa disattiva – **BOTTONE DI FUOCO**

SPECTRUM
K – Tastiera e Ridefinisce i tasti
J – Joystick Kempston.
S – Joystick Sinclair

AMSTRAD
K – Tastiera e Ridefinisce i tasti
J – Joystick
H – Pausa attiva
G – Pausa disattiva

Il gioco è stato prodotto su licenza della CAPCOM CO. LTD. Giappone. Black Tiger™ e Capcom™ o Capcom® sono marchi della CAPCOM CO. LTD.

Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefono: 021 625 3388.